カクテル・ハーモニー

Cocktail Harmony™

PlayStation

業界初!
カクテルシミュレーション
ついに登場!!

あなたのセンスでバーテンダーの頂点を目指せ!!
コンテストモード

好きな娘をバーに誘って彼女のハートをGet!!
ストーリーモード

カクテル初心者でも楽しく学べる
プラクティスモード

400種類以上のカクテルのレシピを満載
データベースモード

あなたにピッタリのカクテルがわかる
マイ・フェイバリットモード

ASTROLL

はじめに

この度はプレイステーション用ソフト「カクテル・ハーモニー」をお買いあげいただきまして誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの解説書をよくお読みになり、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この解説書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

目次

カクテル　その奇妙な歴史	1
操作説明	2
ゲームの流れ	4
PRACTICE　プラクティス	6
MY FAVORITE　マイ・フェイバリット	7
CONTEST　コンテスト	8
STORY　ストーリー	12
補足事項	14
グラスリスト	16
人物紹介	18
ゲームのヒント	20

注意

このゲームではお酒が使われていますが、20歳未満の飲酒は法律で禁止されています。アルコールの入ったカクテルは20歳になってから楽しみましょう。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01569

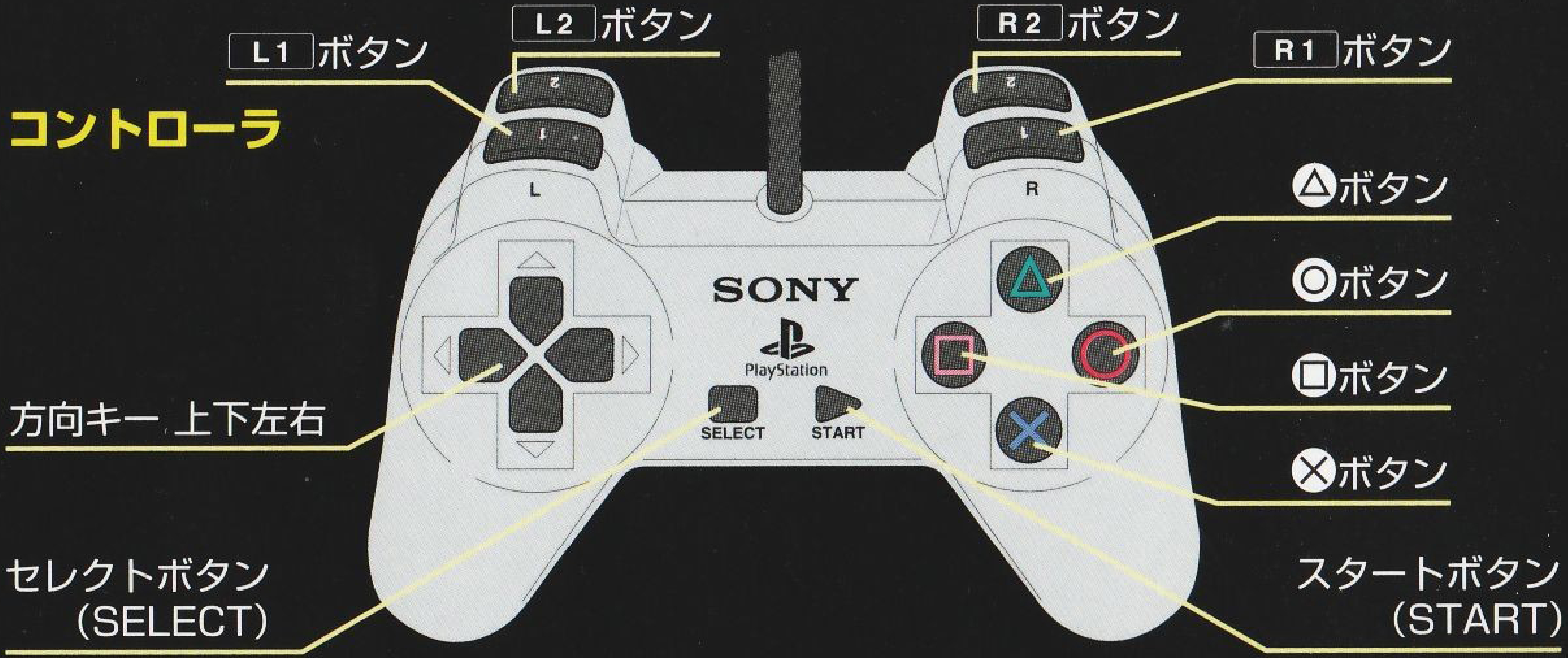
カクテル　その奇妙な歴史

カクテルは、アメリカ禁酒法時代の産物だとよくいわれます。表だって作ることができなかった時代、質の悪い酒の味をごまかすためにほかの酒や果汁などを混ぜて飲んでいました。
その形が今のカクテルの原型を作り上げたのです。
今では昔のように質の悪い酒はなくなり、味をごまかすためではなく、酒を混ぜることによって生まれる繊細な味を楽しむために、カクテルを愛飲するようになりました。
つまり、便宜上ではなくカクテルそのものの魅力がカクテルを作らせる要因に変わっていったわけです。
そして今では、レモネードなどのアルコールを使わないミックスドリンクもカクテルと呼ばれるようになっています。
カクテルを味わいながら、雰囲気に酔い、そのカクテルが生まれた由来や情景に思いをはせる。
そんなお手伝いができたら幸いです。
バー「カクテル・ハーモニー」で、ごゆっくりおくつろぎください。
ただしあまり酔いすぎないように・・・。

Cocktail

操作説明

コントローラ



アナログコントローラ
DUAL SHOCK

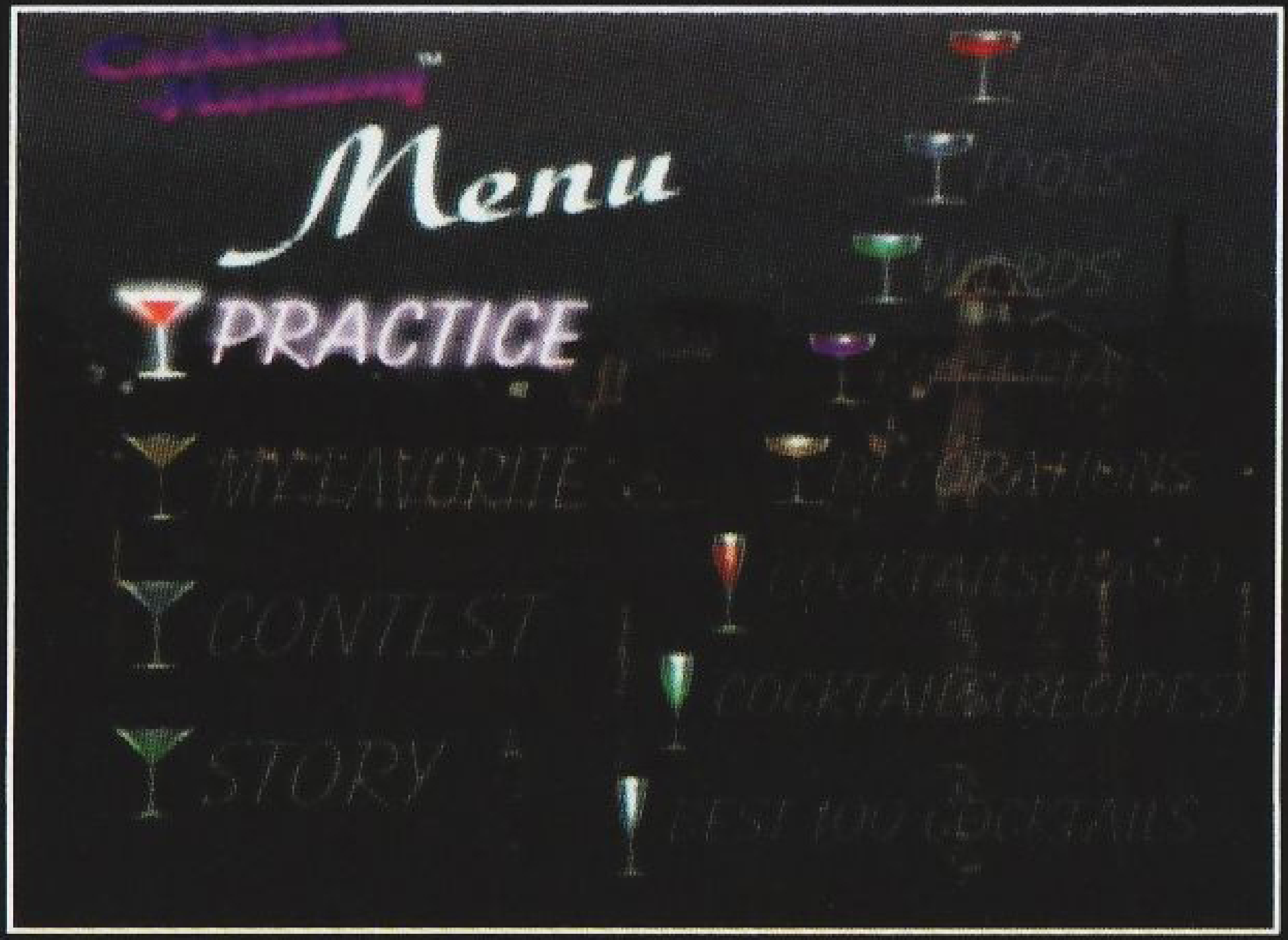
ボタン	使い方（各共通）
L1・R1ボタン	名前選択画面でのかな・カナ・英字表示切り替え（ストーリーモード）
◎ボタン	決　定
◻ボタン	一部決定（コンテスト・ストーリーモード）
⊗ボタン	キャンセル
方向キー 上下左右	方向キーの左右でページ移動（コンテストモード・検索モード）
スタートボタン	アニメーションのスキップ（全般） 一部決定（コンテスト・ストーリーモード）
その他のボタン	使用しません

注意：このゲームではアナログコントローラの振動にのみ対応しています。
また、アナログコントローラの右スティック・左スティックには対応していません。
振動をON/OFFするにはP4の「ゲームの流れ」を参照してください。
このゲームではLEDのON/OFFは関係ありません。

ゲームの流れ

このゲームの流れは次のようになっています。

まず、最初に電源を入れるとこのタイトル画面に移ります。
「START」にカーソルをあわせて◎ボタンを押すと、ゲームが始まります。
また、アナログコントローラを使用している場合は、ここでバイブレーション機能のオン、オフを設定する事ができます。
カーソルを「VIBRATION」に合わせて、◎ボタン、または方向キーの左右で「ON」「OFF」に切り替えてください。

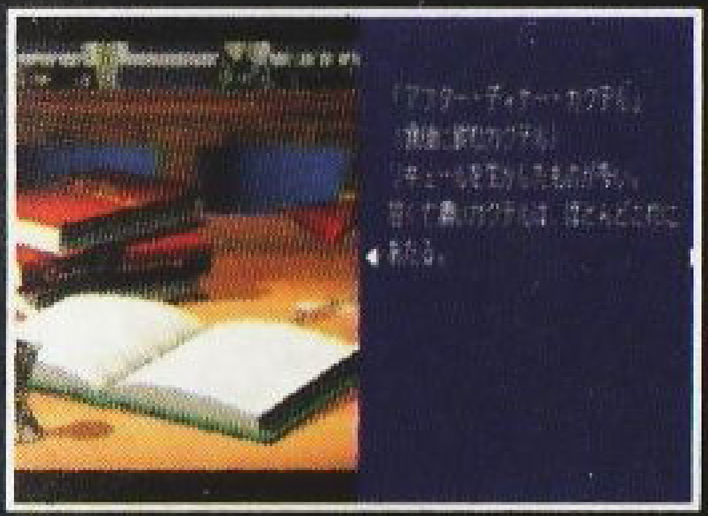


図の左側のメニューは上から順に、
初めてこのゲームを遊ぶ人のための「PRACTICE」
好みのカクテルを探すことができる「MY FAVORITE」
あなたのバーテンとしての腕を試せる「CONTEST」
バーでカクテルを飲みながら恋を語り合う「STORY」
の４つに分かれています。
これはP6以降から説明します。

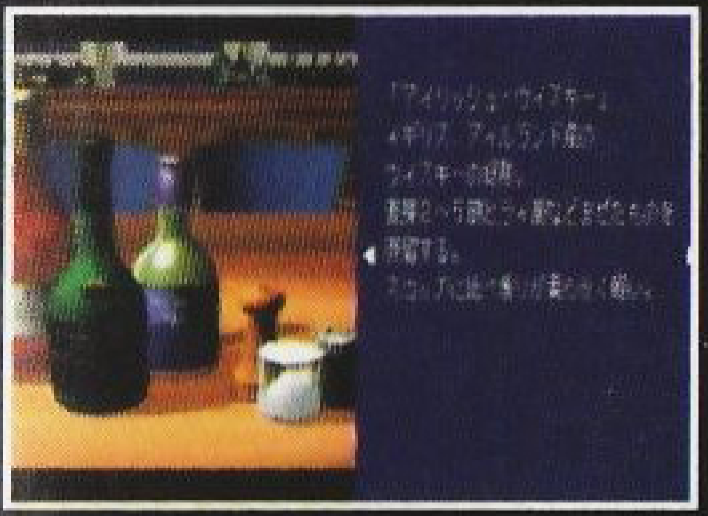
右半分は、有名なカクテルの材料や作り方、グラス、道具などについての説明を検索することができます。
１つ１つの詳しい内容はP5で説明しています。

「GLASS」
カクテルを作るときに使用するコップやグラスについて説明しています。

「TOOLS」
カクテルを作るときに使用する道具について説明しています。



「WORDS」
カクテルに関する用語について説明しています。

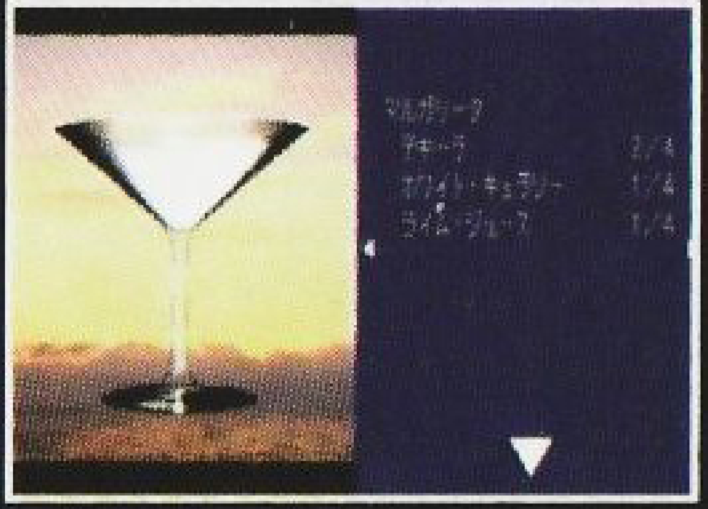


「MATERIALS」
カクテルを作るときに使用する材料について説明しています。

「DECORATIONS」
カクテルに飾る果物などについて説明しています。

「COCKTAILS(BASE)」
カクテルのデータを、味の基本になる飲み物（BASE）ごとに検索できます。

「COCKTAILS(RECIPES)」
カクテルのデータをアイウエオ順に検索できます。



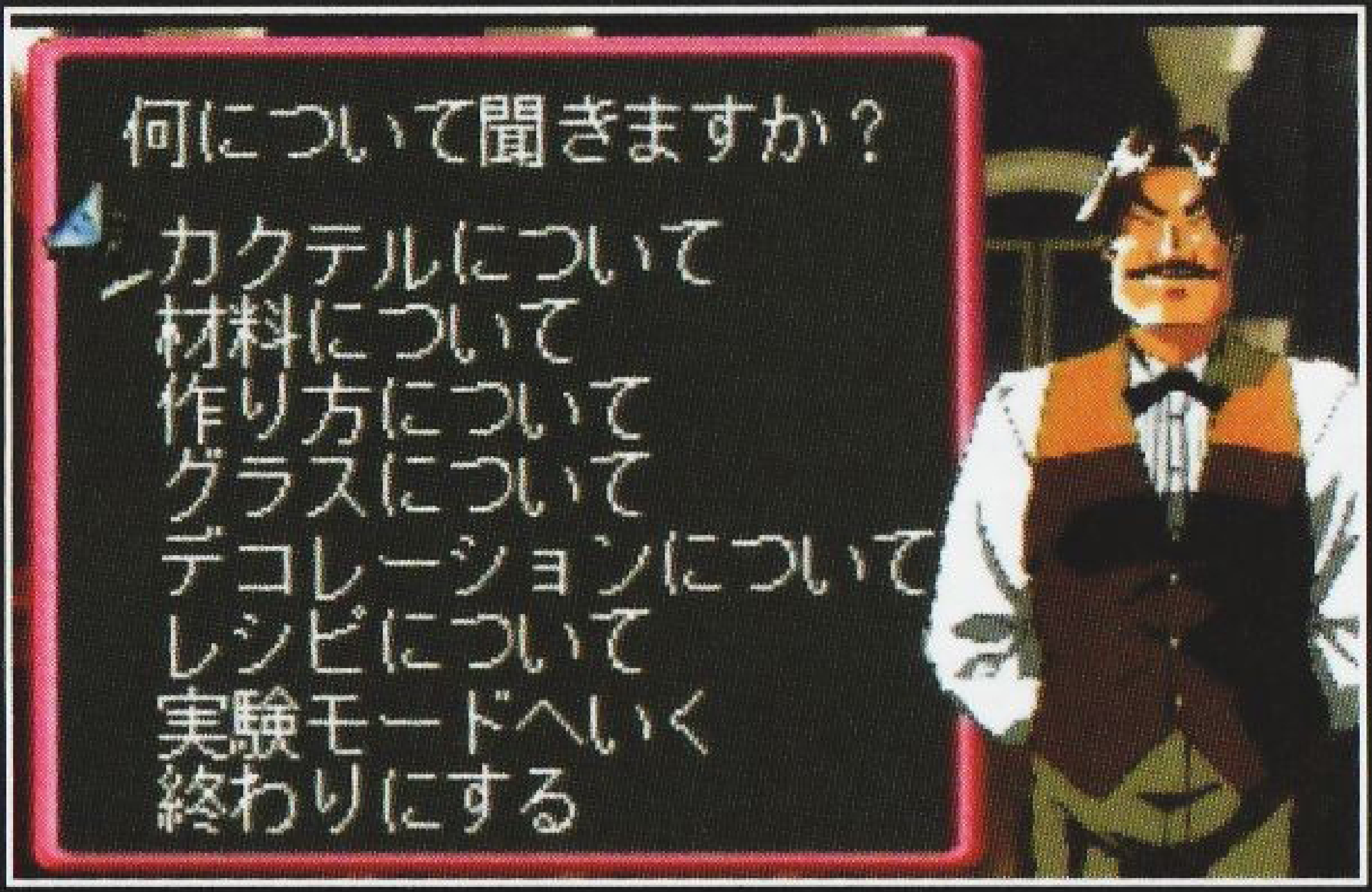
「BEST100COCKTAILS」
「COCKTAILS」の中で有名な100種類のカクテルを検索できます。

方向キーの上下左右で、説明文の拡大やページ移動ができます。

「COCKTAILS」で紹介したカクテルの中には、同じ名前で材料が違うカクテルがあります。
また、材料や作り方が全く同じでも2つや3つの異名を持つものもあります。
各カクテルの作り方等は国や地域、お店によっても異なる場合がありますのであらかじめご了承ください。

PRACTICE プラクティス

このモードでカクテルの基礎を学ぶことができます。



まず初めに「PRACTICE」を選択すると、この画面に移ります。見たい映像を方向キーで選択して、◎ボタンで再生してください。
間違えて選択してしまった映像は、スタートボタンでキャンセルすることができます。
「PRACTICE」では、カクテルの初心者のために、カクテルの基本や簡単な作り方を、６つのアニメーションに分けて紹介しています。アニメーションは好きなものだけ見ることもできますが、初めは上から順に見ていくことをおすすめします。

カクテルについて
ここでは、カクテルの歴史や、カクテルの分類の仕方について説明をしています。

材料について
カクテルを作るときに使用する道具や、実際に混ぜ合わせる材料などについて説明しています。

作り方について
カクテルを作る５種類の方法を一つ一つ説明しています。
また、ここではカクテルを作る際に使用する道具のことにも一通りふれてあります。

グラスについて
できあがったカクテルを注ぐグラスの種類やグラスの選び方などを説明しています。

デコレーションについて
カクテルの仕上げとなる果物などの飾りについて説明しています。

レシピについて
いくつかの例をあげて、P5の「COCKTAILS」で使用しているカクテルの表の見方について説明をしています。

実験モード
「PRACTICE」の中にある「実験モード」では、P8から説明している「CONTEST」の練習を行うことができます。詳しい作り方はP8からの作り方を参照してください。

MY FAVORITE マイ・フェイバリット

このモードでは、好みのカクテルを探し出すことができます。

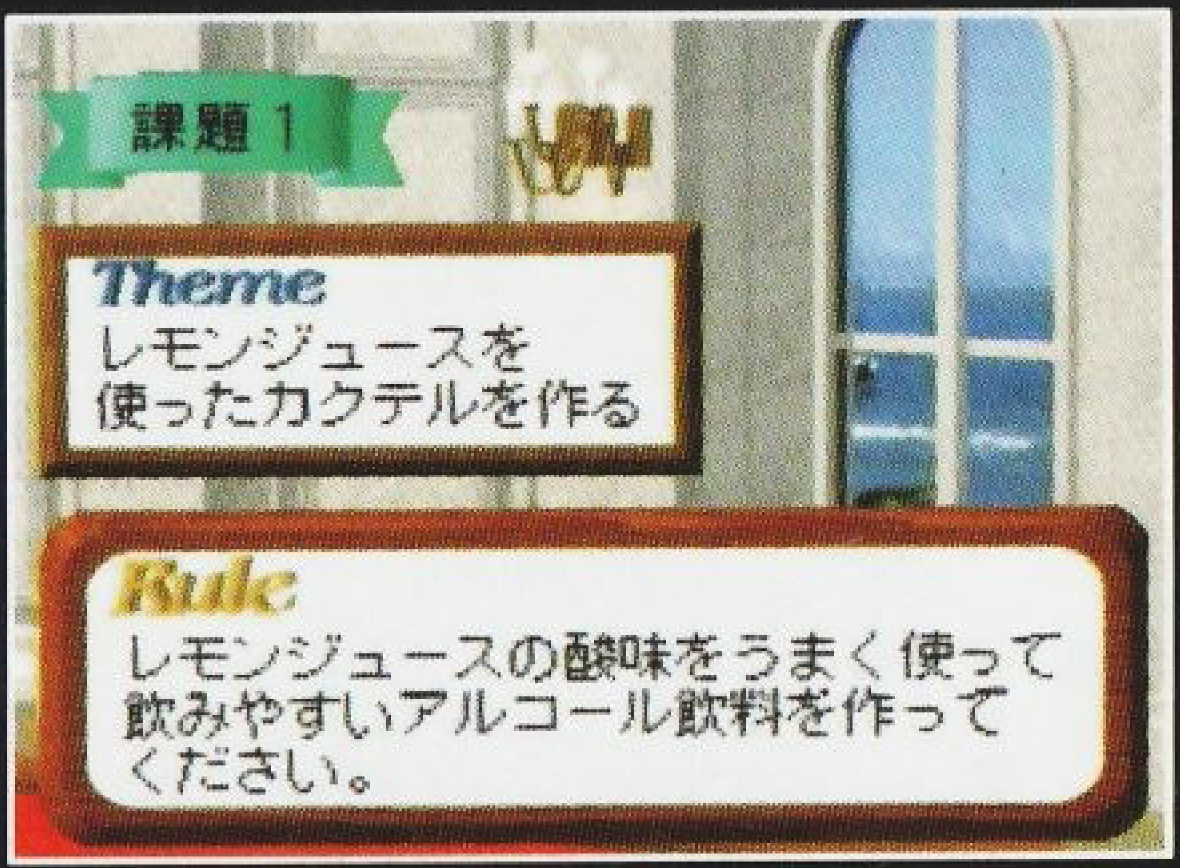
「MY　FAVORITE」を選ぶと、この画面に移ります。いくつかの質問をしますので、一番近い答えに◎ボタンを押してください。

すべての質問に答えると、あなたにぴったりだと思われるカクテルが選出されます。

CONTEST コンテスト

課題にあったカクテルを作り、コンテストを勝ち抜きます。

コンテストを選択すると、タイトルと挨拶がでた後に「はじめから」と「つづきから」の画面に移ります。
初めてコンテストで遊ぶときには「はじめから」を選択して下さい。
メモリーカードでセーブしたデータがあるときには、「つづきから」で前回セーブしたところから再開することができます。



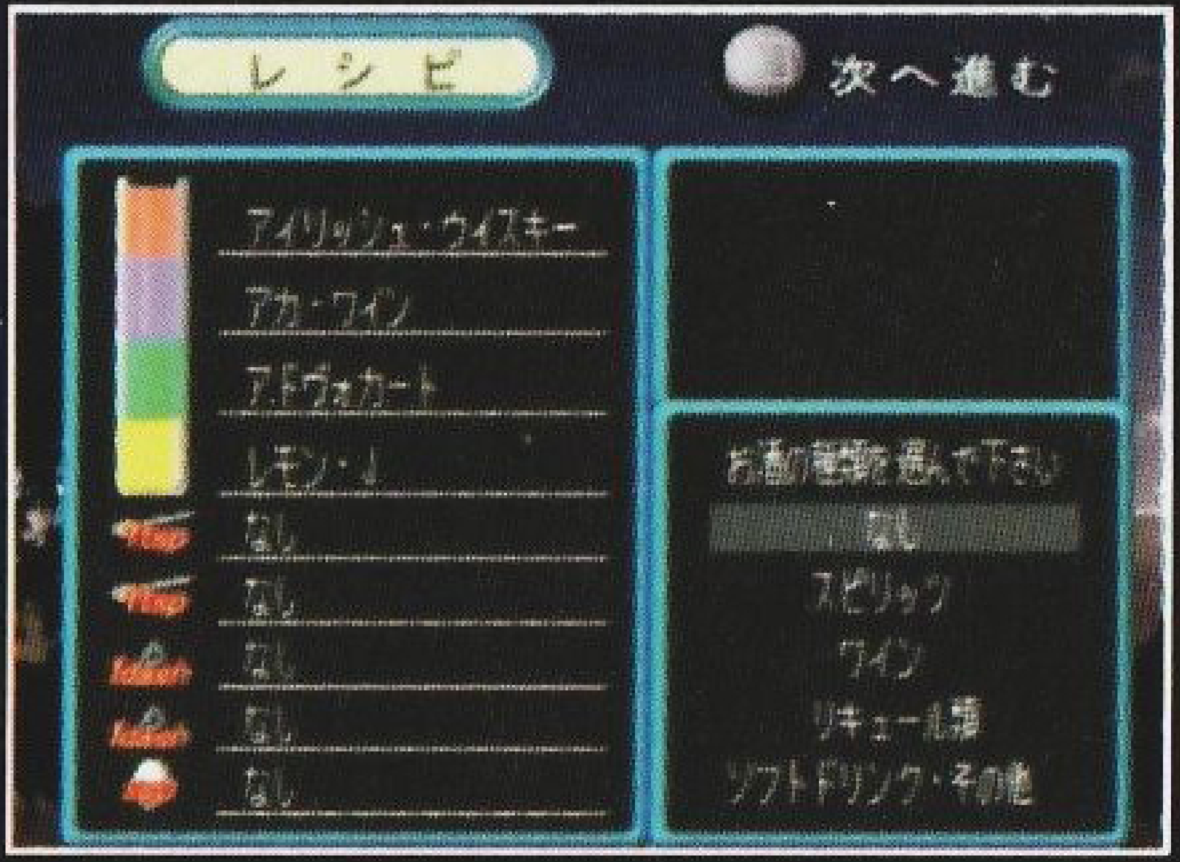
まず、作らなければいけないカクテルの課題が表示されます。課題に書かれている条件を満たしていないカクテルは、失格になってしまいますので、十分に注意してください。
◎ボタンで先に進むことができます。

作り方を選びます。各作り方の特徴が書いてありますので、好きなものを方向キーの上下で選び、決まったら◎ボタンで決定してください。

注意：フローズンカクテルの課題の時は、作り方で「ブレンド」を選んでください。
プースカフェの課題の時は、作り方で「プース」を選んでください。
プースカフェは作り方が他の課題と違うので後ほど説明します。

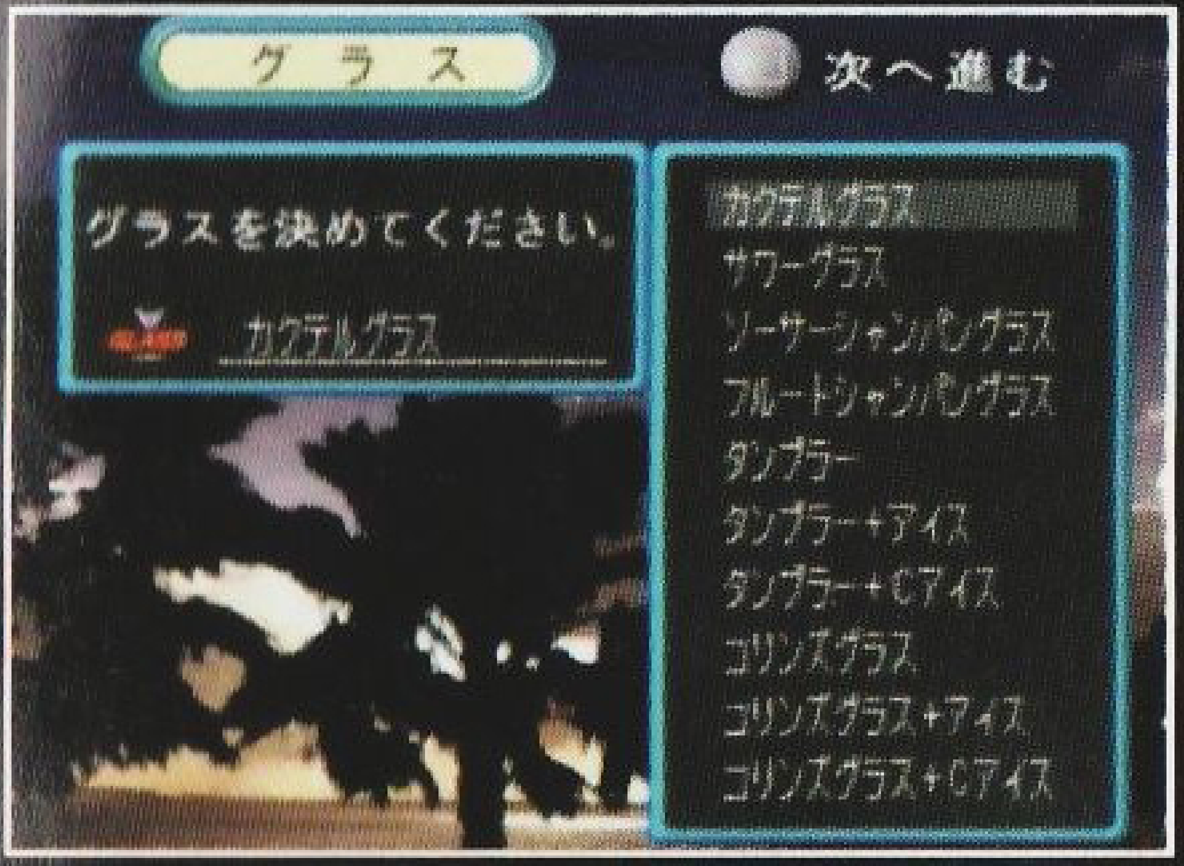
材料をどのくらいの比率で混ぜ合わせるか決めます。
ここでは$\frac{1}{3}$、$\frac{1}{4}$、$\frac{1}{5}$の3タイプに分かれていますが、もし$\frac{1}{2}$にしたいときには$\frac{1}{4}$のタイプを選択し2回同じ材料を選んでください。
($\frac{1}{4}+\frac{1}{4}=\frac{1}{2}$ です)

注意：この画面の絵は上からグラス・ティースプーン・ダッシュ・卵をあらわしています。



材料を選びます。◎ボタンを押すと右にメニューバーが出ますので、そこから選びたい材料の種類を選んでください。
グラス一杯まで材料を入れると、次の画面に進むことができます。画面右上に「◻ボタンを押す」マークが現れますので、押して先に進んでください。

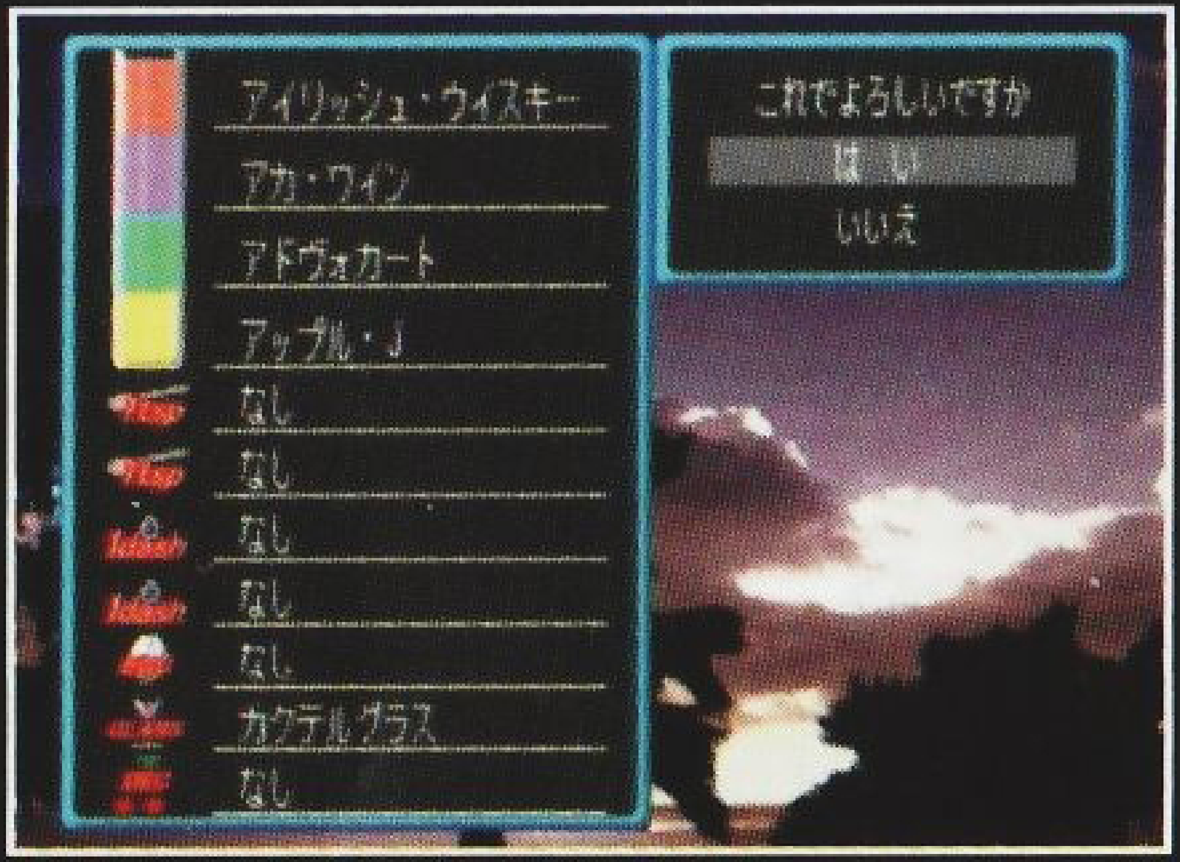
注意：作り方によっては使用できる材料に制限があります。



グラスと、グラスにつけるデコレーションを選びます。
グラスの名前や形については、P16に掲載している「グラスリスト」を参照してください。
選択し終えたら、◻ボタンを押して先へ進んでください。

注意：作り方によっては、使用できるグラスや飾りに制限があります。

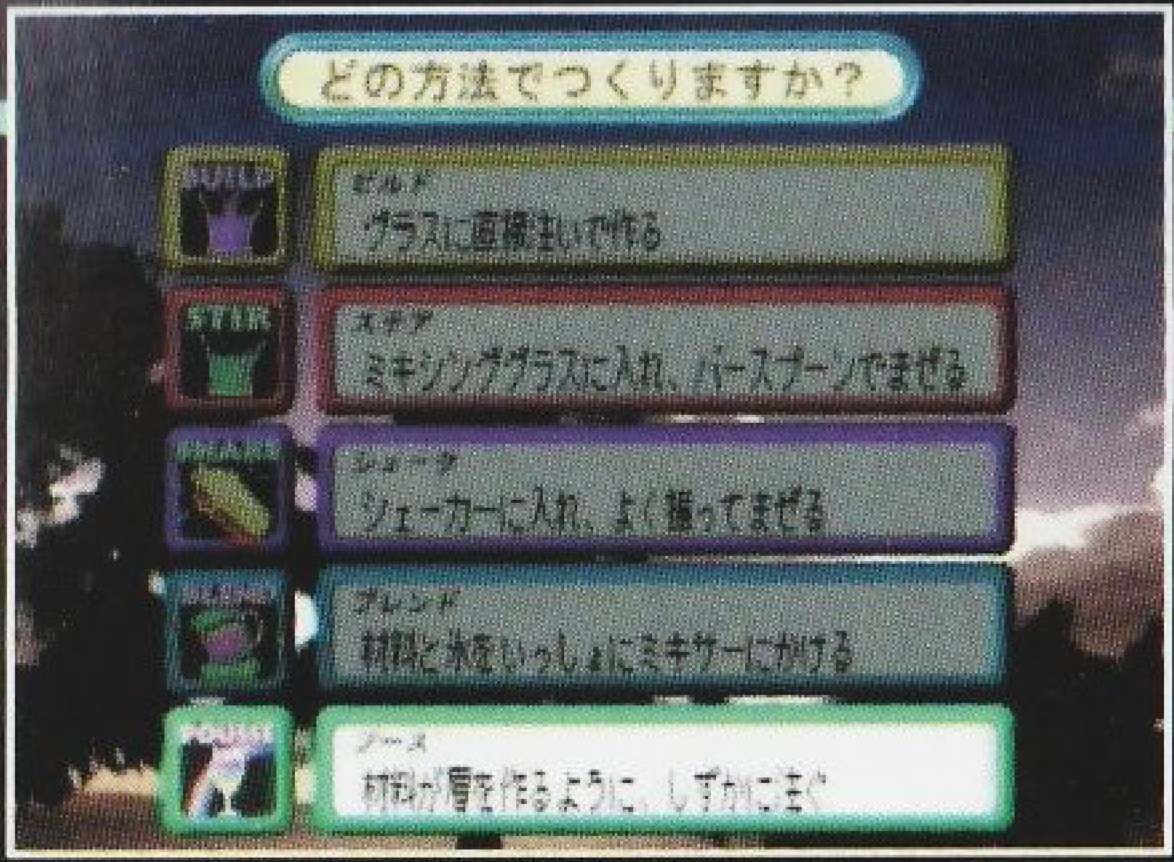
CONTEST コンテスト(つづき)



今まで選んだ材料やグラスなどがすべて表示され、この選択で良いかを聞いてきます。
良ければこのまま◎ボタンを押してください。
もう一度やり直したい場合、好きなところへ戻ることができます。その場合は戻った箇所からここまでに選んだ材料は消去されてしまいます。

カクテルの材料と作り方が決まったら、いよいよカクテルの制作画面に移ります。画面下の指示に従って◎ボタンを自分で適当だと思う間押し続けてください。あなたの選択した作り方がアニメーションし、バイブレーション機能が作動します。(アナログコントローラを使用していて、なおかつタイトル画面でVIBRATIONがONになっている場合)
◎ボタンを押している長さによってカクテルの出来上がりが微妙に変化しますので、何回も試して一番おいしく作れるタイミングを見つけてください。

カクテルが完成すると、審査画面に移り、4人のバーテンダーが審査をした後で、そのカクテルに点数がつけられます。ある一定の点数以上を獲得すると、そのカクテルは、合格と見なされ、次の課題に移ることができます。
合格点は、各課題によって違います。また、7つの課題をすべてクリアしたら、獲得した点数の合計と、あなたのバーテンダーとしてのランクが表示されます。



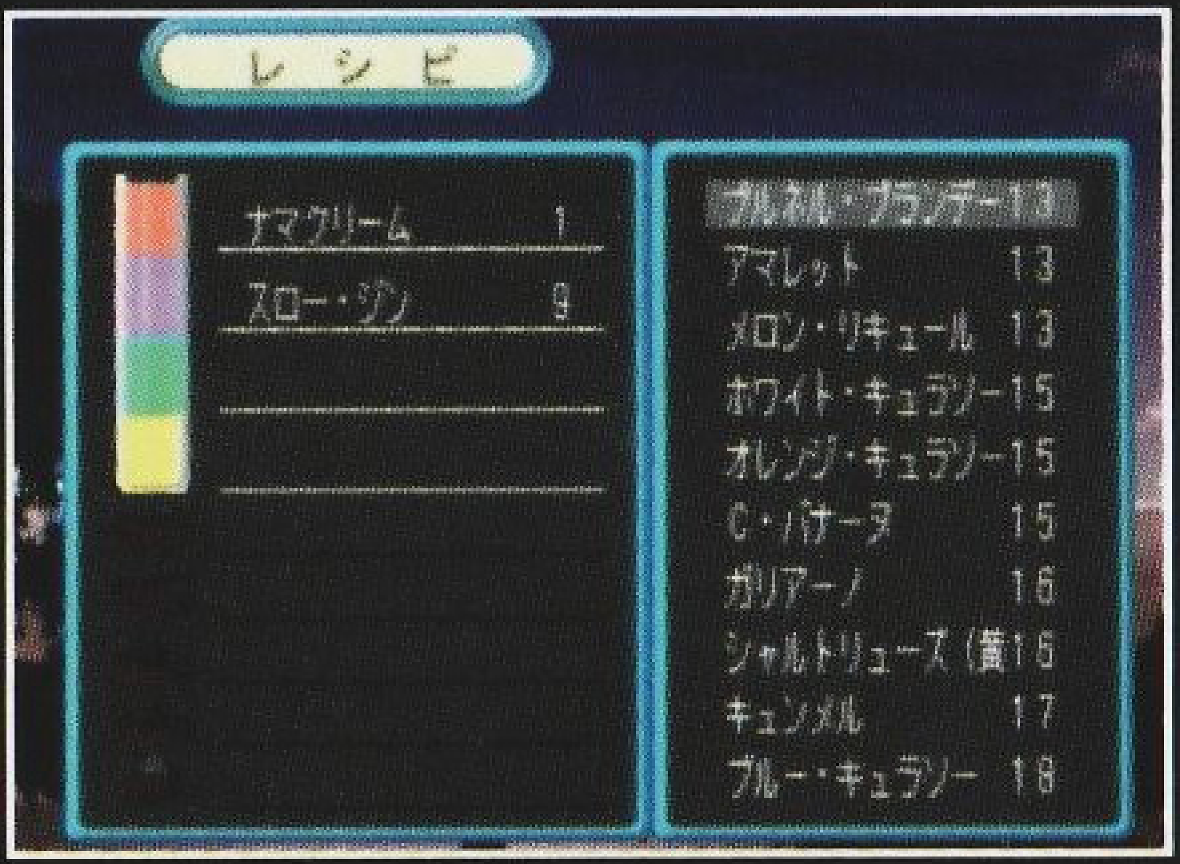
プースカフェの作り方

ここで、プースカフェの作り方を説明します。
まず、作り方の画面で「プース」を選んでください。
その後の材料を選ぶときの選び方が他と少し違います。また、材料を選び終えた時点でプースカフェはすべて選び終えたことになり、カクテルの制作画面に移ります。

●プースカフェとは

プースカフェと呼ばれる飲み物は、酒などの材料を混ぜずに重ねていく特殊なカクテルのことです。材料の持つ重さを利用して、色鮮やかに仕上げるカクテルですが、基本的に見た目重視で作り上げるために、味の方はもうひとつ、というカクテルも少なくありません。

材料名の隣に表示してある数値がその材料の持つ重さで、数字の小さいものほど軽く、大きいものほど重いということを表しています。また、また、同じ値の数もありますが、それは重さが同じということです。
材料選択画面では、軽い順に上から並べてください。
材料は重さに差があるほどしっかりと重なることができます。重さが同じ、または重さにほとんど差がないときには、上に重ねた材料と下の材料が混ざってしまいます。気をつけてください。



セーブとロード

１つ課題を合格するごとにセーブするかどうかの選択画面に移ります。セーブする場合はメモリーカードが差込口１に差し込まれているのを確認してセーブしてください。
セーブデータは、次回にコンテストで遊ぶときに「つづきから」を選ぶことによって、前回からの続きができるようになります。
注意：コンテストの各課題画面で⊗ボタンを押すとコンテストを始める前の画面に戻ってしまいます。
途中でセーブしていない場合は特にお気をつけください。

STORY ストーリー

このモードでは、バーで進行する物語を楽しむことができます。

仲良くなった女の子とクリスマスにデートすることが最終的な目的です。
12月の1日から24日までの間に、会話とカクテルを楽しみながらデートしてください。

以下、ストーリーの遊び方について説明します。

オープニング画面

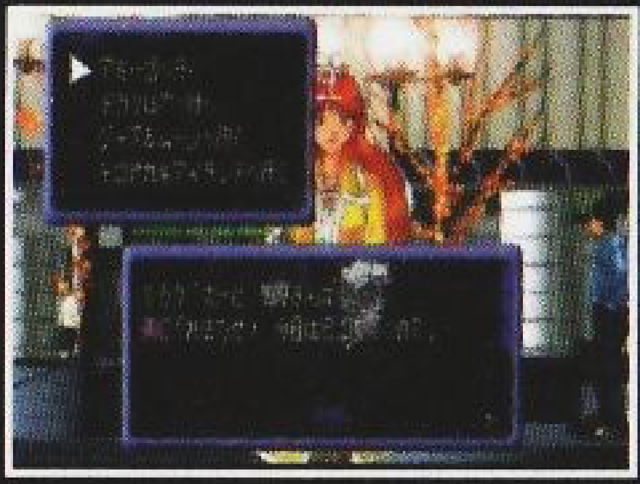
ストーリーを選択すると、「Start」と「Continue」を選択する画面に移ります。
初めてストーリーで遊ぶときには、「Start」を選択してください。
セーブしたデータがあるときには、「Continue」で前回の続きから始めることができます。

名前を入力する

「Start」を選択すると、名前入力画面に移ります。文字を選んで名前を入力してください。名前が決まったら◎ボタン、またはスタートボタンを押してください。ゲームが始まります。名前はL1・R1ボタンで、ひらがな、カタカナ、英字にページ移動できます。

女の子をデートに誘う

自分の部屋にいるときに、電話を目当ての女の子にかけ、その日のデートの約束を取り付けます。約束できるのは当日の夜のみです。
彼女たちはそれぞれ忙しく、必ずOKしてくれるとは限りません。
電話を3回かけると1日が終了します。



デートに出かける

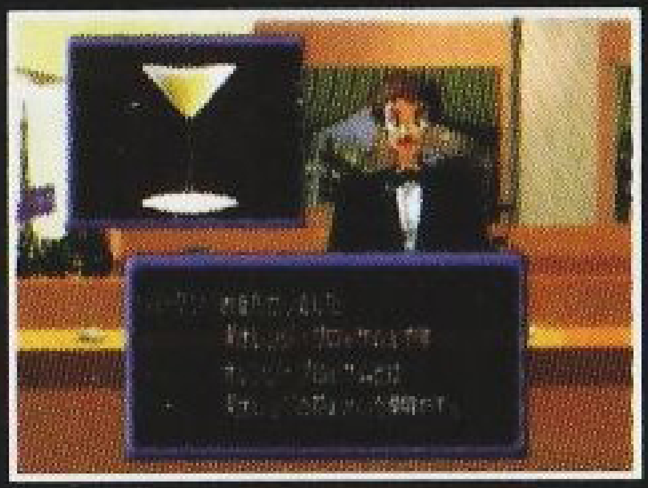
OKをもらったら早速デートに出かけましょう。駅前で待ち合わせるので、そのときに今日出かけるバーを選択してください。
バーは4種類あり、それぞれ特徴のあるメニューを用意しています。

会　話

会話は3択になっています。選んだ内容によって、彼女たちは喜んだり怒ったりします。この反応で好感度が上下します。
好感度があがると、画面右下にハートマークのついているゲージが上がります。
逆に好意度が下がると、ゲージが下がります。

カクテルを注文する

女の子とバーに行くと、カクテルを選んであげなければなりません。その子が好きなカクテルを選ぶとハートマークのゲージが上がり、さらにその隣にあるグラスマークのついているゲージが上がっていきます。グラスマークのついているゲージは彼女の酔っている度合いを表しています。酔いの度合いによっても好感度の上がり下がり幅に変化が生じます。

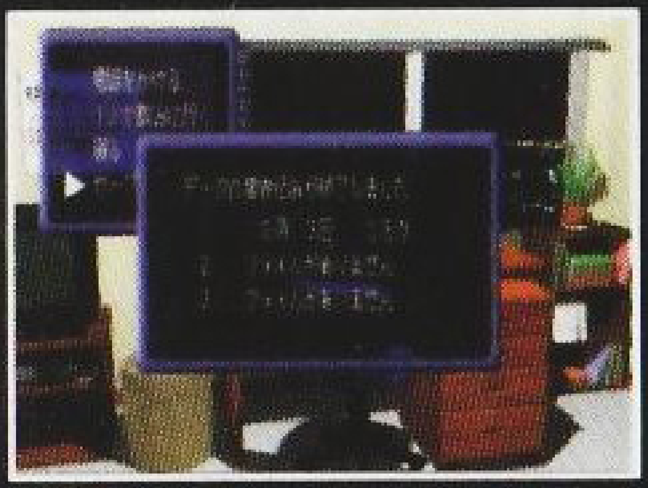


１人で出かける

自分の部屋にいるときに、１人でバーに出かけることもできます。その場合はバーテンに選んだカクテルについて教えてもらうことができます。カクテルを３回注文すると１日が終了します。

寝　る

自分の部屋にいるときになにもしないまま寝てしまうこともできます。寝ると一日が終了します。



セーブする

自分の部屋にいるときに、今までの行動をセーブすることができます。メモリーカードが差込口１に差し込んであることを確認してから、セーブしてください。

そして……エンディング

クリスマスを、あなたは誰と過ごしますか？それとも……

ストーリーモードに登場する女の子たちと、ストーリー中に訪れるバーについては、P18に掲載している「人物紹介」を参照してください。

注意：この「ストーリー」では、ゲーム中に終了することはできません。お手数ですが、自分の部屋の画面でセーブ後、本体のリセットボタンを押すか電源をオフにして終了してください。

補足事項

ここでは、ゲーム内での決まりごとを説明します。

全体の補足

●カクテルの調理方法で表示されている分量は約一人分の分量です。
●卵の量は全卵で50ｍｌ、卵白を30ｍｌ、卵黄を20ｍｌとしています。
●このゲームで使用している「スピリッツ」という名は、このゲーム内での蒸留酒全般のことをさしています。

コンテストについての補足

●審査員は、カクテルについて、いろいろ評価してくれますが、悪い評価をしたからといって必ずしも悪い点をつけるとは限りません。
●作り方として「ブレンド」を選んだ場合、選択した材料はすべてミキサーの中に入れ、混ぜて作ることになります。また、「ブレンド」で作った場合、出来上がりはすべてフローズン・カクテルになります。
●作り方でシェークを選び、材料に炭酸を含んだものの量が多かった場合、炭酸が噴き出して、調理に失敗する可能性があります。
●コンテスト内で選択できる材料は、P5に掲載している「MATERIALS」で説明している材料に比べて少なくなっています。また、このコンテストでは温かいカクテルを作ることはできません。
●キルシュワッサーは、フルーツ・ブランデーとリキュールの両方に名前があるお酒ですが、ここではフルーツ・ブランデーとして扱います。
●グラスがカクテル・グラスで卵を入れたときは、カクテル・グラスは大型のカクテル・グラスを使用したこととします。
●「コンテスト」では、「プース」を選ぶとリキュール・グラスしか使用できません。また、リキュール・グラスは「プース」以外の作り方で使用することはありません。
●プースカフェの材料は、リキュールと蒸留酒、ソフトドリンクや調味料の一部を除いて選択することはできません。

プースカフェについて

●コンテストで表示しているプースカフェの材料の重さの数値はゲーム用に簡略化しており、さらに各液体の重さの順番は、販売しているメーカーによって違うため、実際のものとは一部異なることがあります。

略語一覧表

このゲームでは、表示を見やすくするために以下のような省略の記号・文章を使っています。

1d	1ダッシュ（2・3滴、約1ml）の略
1t	1ティースプーン（スプーン1杯、約5ml）の略
C・○○	クレーム・ド・○○の略
○○・J	○○・ジュースの略
アプリコット・B	アプリコット・ブランデーの略（プースのみ）
グラス+アイス	グラスの中に氷（キューブアイス）を入れたもの
グラス+Cアイス	グラスの中にクラッシュド・アイスを入れたもの
ロック・グラス	オールドファッションド・グラスの別名
ソーサーシャンパングラス	ソーサー（皿）のように平べったい器のグラス
フルートシャンパングラス	フルート（笛）のように細長いグラス
Rチェリー	マラスキーノチェリー（赤色のさくらんぼ）
Gチェリー	ミントチェリー（緑色のさくらんぼ）
南国風	フルーツや花をふんだんに使った飾り
パイン	パイナップルの略
スノー	スノースタイルの略

ワンポイント

プースカフェは、実際には作るのがとても難しい飲み物です。
酒やそれに限らず、液体にはそれぞれ中身の濃さによって重さ（比重）が違ってきます。お酒の場合、リキュールと呼ばれるお酒には、アルコール度の他にエキス分という濃さの度合いが表示されていますので、その部分を見れば何と何を重ねるとうまく浮くかということを知ることができます。
エキス分の濃い方が重くなっています。
比重が近いリキュールでは、大きなグラスだときれいに重ならないことがありますので、実際に作る場合にはリキュールグラスのような小さくて細いグラスを使うことをおすすめします。

グラスリスト

コンテストモードで使用するグラスの名前と形を紹介します。

カクテル・グラス

カクテルの代表的なグラスで、円すいに足をつけた形が一般的です。また、この形で大型のグラスや、受け皿の部分が丸いグラスもあります。

サワー・グラス

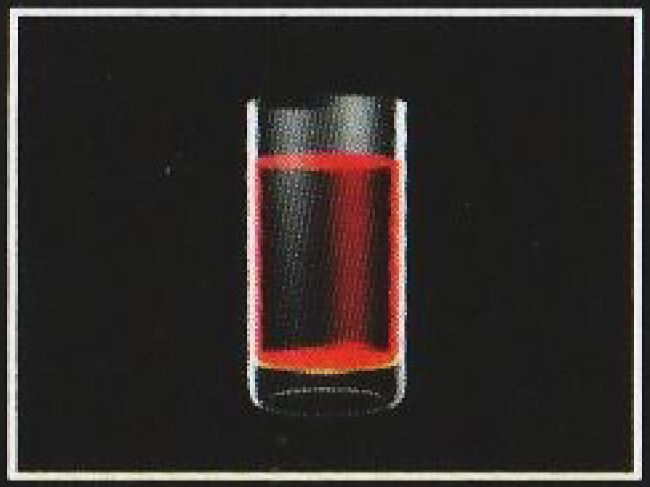
やや細長いグラスです。どちらかというとあまり材料の種類をたくさん混ぜずに、ベースになる酒の風味を純粋に楽しむためのものとして扱われています。

ソーサー・シャンパン・グラス

パーティーなどで使用することが多い、平べったい形のグラスです。
カクテル・グラスよりは液体の量が多く入るため、卵を使ったカクテルの器としても使われます。

フルート・シャンパン・グラス

ソーサー型と同じくパーティー用によく使われます。ソーサー型に比べると炭酸が抜けにくいので、純粋にシャンパンの香りを楽しむために使用することが多いグラスです。シャンパンを材料にしたカクテルでよく使用されます。



タンブラー

フルーツジュースや炭酸などで割って作るカクテル用のグラスとして広く使われています。その形から、気取らずに飲むことができるので、ホームパーティーなどでもよく使用されています。

コリンズ・グラス

タンブラーをさらに引き伸ばした形で、タンブラーよりも大量に飲み物を注ぐことのできるグラスのことです。

ゴブレット

ずんぐりした形状のものとやや細身の形状が一般的です。このコンテストでは丸みの強いグラスを使用しています。大量に飲み物を注ぐことができるのはタンブラーやコリンズ・グラスなどと同じですが、それ以外にこのゴブレットはトロピカル・カクテルなどの華やかなカクテルを作るのに適しています。

ワイン・グラス

本来はワインを飲むためのグラスで、ワインを使用したカクテルを注ぐグラスとして使われます。

ロック・グラス

別名をオールドファッションド・グラスといいます。
ウイスキーのオン・ザ・ロックなどでよく使われます。
幅広であまり背が高くないグラスです。

リキュール・グラス

細長く小柄なグラスで、リキュールやその他の酒などをストレートで飲むときや、酒を何層にも重ねたプースカフェと呼ばれるカクテルを作るときなどに使用します。コンテストモードでは、プースカフェ専用のグラスとして使われています。

人物紹介

ここで、ストーリーに登場する女の子たちを紹介します。

柏原　美紅（かしわばら　みく）
22才。新人のOL。
綺麗なもの、ロマンチックなものが大好き。
炭酸が大の苦手。塩をなめながらの飲むタイプもあまり好きではない。
ペットに猫を飼っている。

七瀬　めぐみ（ななせ　めぐみ）
24才。美容師見習い。
割と気さくなお姉さんで、フルーツ類が大好き。
まあまあ飲めるが、あまり強いカクテルは好まない。
猫舌なのでホット・ドリンクが苦手。

中林　由利（なかばやし　ゆり）
20才。美大生。
あまりお酒に強い方ではなく、すぐに赤くなってしまう。
綺麗なもの、甘いものが大好き。

路原　恵里（みちはら　えり）
21才。新人の声優。
気の強い性格で、お酒にも強い。
甘口のカクテルが嫌いで、アルコールの低いカクテルをジュースと言い切ってしまうほどの酒豪。すっきりした大人の味を好んで飲む。

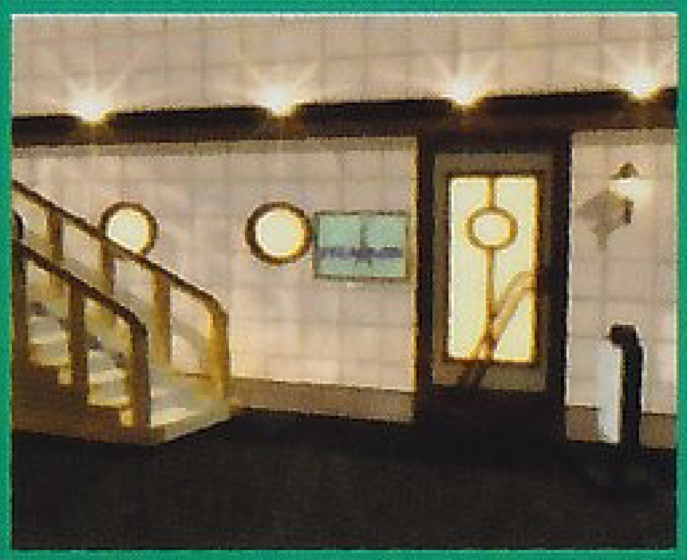
二階堂　マリ（にかいどう　まり）
23才。ファッションモデル。
自分の仕事に自信を持っている女性。カクテルとは全てカクテルグラスに入ったものと思っている。
レモンやミントの味が嫌い。

霧沢　香織（きりさわ　かおり）
28才。歯科医師（開業医）。
植物を部屋に飾るのが趣味の大人の女性。割とロマンチックなものが好み。
甘いカクテルが苦手で、ミントなどのさわやかな香りが大好き。

アミーゴ

メキシコをイメージしたお店でテキーラなどのお酒を多く使ったカクテルが中心になっています。

ドラクロア



ヨーロッパのイメージを持ったお店で、洗練されたカクテルが用意されています。

ジャズ&ムーン

アメリカのダウンタウンをイメージしたお店で、大人の雰囲気のカクテルが用意されています。

トロピカルアイランド

南国の、明るい雰囲気のお店で、フルーツたっぷりのカクテルを多くそろえています。

ゲームのヒント

- コンテストでなかなかいい点が取れないときには、材料の選び方に何か問題があるのかもしれません。審査員の批評を参考にしてください。
- コンテスト中で、◎ボタンを押してカクテルを作る場面では、◎ボタンを押し続ける長さが重要になります。審査員の批評で早すぎるか遅すぎるかを知ることができますので、点数が良くなかったときは参考にしてみてください。
- 女の子はそれぞれ、性格が違います。会話をよく見て、彼女たちの性格をつかみ取りましょう。
- デートの時、同じカクテルばかり選ぶと女の子は飽きてしまいます。好みのカクテルを探し出し、気持ちよく飲ませてあげましょう。
- たまにはデートだけでなく、１人でバーに顔を出してみるのもいいでしょう。どのカクテルがどんな味がするのか、どういういわれのあるカクテルなのかを知ることができます。

ゲーム中の審査員の評価は、あくまでゲーム中のもので、審査員が「まずい」といっても人によっては「おいしい」と感じることもあります。そして実際に、このゲームを作るにあたって、化学反応などの実験や多くのデータ取りを行いましたが、組み合わせによっては一部に実際と異なる反応が起こる可能性があります。この場合はご了承いただくとともに、できれば情報を提供していただきたくお願い申し上げます。

なお、このゲームの攻略方法などについての質問にはお答えすることはできません。
ご了承ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

販売元　**株式会社 アストロール**
東京都渋谷区代々木 3－24－3　第 2 梅村ビル 5F
ホームページアドレス　http://www.astroll.com/

SLPS 01569

©1998 ASTROLL CO.,LTD.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.